

SIMILO RÉMSÉGEK

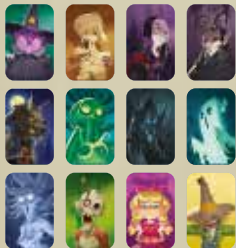
A JÁTÉK CÉLJA

A mesélő utalásokat ad a megfejtőknek, hogy rávegyesse őket a titkos kártya beazonosítására.

ELŐKÉSZÜLETEK

Neveztek ki egy játékost **MESÉLŐNEK**. A többi játékos **MEGFEJTŐ** lesz. A mesélő:

1. Keverje meg a kártyákat és helyezze képpel lefelé fordítva maga elé. Ez lesz a **HÚZÓPAKLI**.
2. Húzzon fel 12 kártyát, és nézzen meg közülük 1-et. Ezt a **TITKOS KÁRTYÁT** kell beazonosítaniuk a megfejtőknek.
3. Keverje meg a 12 kártyát, majd helyezze képpel felfelé fordítva egy 4x3-as rács alakzatba. Ez lesz a tábló.
4. Húzzon fel 5 kártyát a húzópakliból a kezébe. Ezek a kezdőkártyái, amelyekkel nyomra vezetni majd a megfejtőket.



A JÁTÉK MENETE

A Similo egy kooperatív játék, amelyben összedolgoztok azzal a közös céllal, hogy beazonosítsatok egy titkos kártyát. A játék legfeljebb 5 fordulóból áll.

1. UTALÁS KIJÁTSZÁSA

A mesélő játsszon ki utalásként 1 kártyát a kezéből azzal a céllal, hogy rávegyesse a megfejtőket a titkos kártya beazonosítására. Kétféle utalás létezik:

ELTÁVOLÍTÓ – a **FEKVŐ POZÍCIÓBAN** kijátszott utalások valamiben hasonlítanak egy vagy több kártyához, amelyeket a megfejtőknek **EL KELL TÁVOLÍTANIUK**.

MEGTARTÓ – az **ÁLLÓ POZÍCIÓBAN** kijátszott utalások valamiben hasonlítanak egy vagy több kártyához, amelyeket a megfejtőknek **MEG KELL TARTANIUK**.

A mesélő helyezze az utalásként kijátszott kártyát a tábló mellé. Az utalásokat ne távolítsátok el a játék végéig.



A Gyilkos



Gonosz tudós



Mocsári szörny

PÉLDA: A titkos kártya **A GYILKOS**. A mesélő kijátszhatja a **GONOSZ TUDÓST** egy **MEGTARTÓ** utalásként, hogy a megfejtők **MEGTARTSÁK** az emberi, természetfeletti erővel nem rendelkező vagy fehéret viselő karaktereket. Ellenben kijátszhatja a **MOCSÁRI SZÖRNYET** egy **ELTÁVOLÍTÓ** utalásként, hogy a megfejtők **ELTÁVOLÍTSÁK** az állatszerű, zöld vagy vízi karaktereket.

HOGYAN ADJON A MESÉLŐ UTALÁSOKAT?

A titkos kártyán lévő szörnyek és az eltávolító (vagy megtartó) utalásokon lévő közötti hasonlóságnak csak a mesélő fantáziája szab határt. A megfejtőkön múlik, hogy megértsék, mit próbál sugallni a mesélő.



A **JÚREI-JEL** utalhat a hosszú hajú vagy japán folklórból származó karakterekre, vagy akiknek csak az egyik szemük látszik.



Az **ELÁTKOZOTT BABÁVAL** utalhat a halálösszállt, élettelen tárgyakra vagy rózsaszín hátterű kártyákra.



A **SZÜRKE IDEGENNEL** utalhat az éles fogú, kopasz, sci-fi karakterekre.



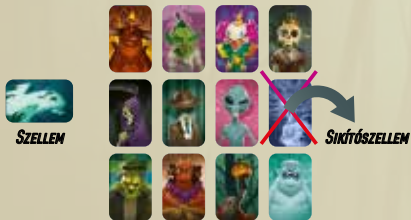
A **CTHULHUVAL** utalhat nagy méretű, fura szájú vagy irodalomból származó karakterekre.

A MESÉLŐ NEM BESZÉLHET, NEM GESZTIKULÁLHAT, ÉS SEMMILYEN MÁS MÓDSZERT SEM HASZNÁLHAT A MEGFEJTŐKKEL VALÓ KOMMUNIKÁCIÓRA: CSAK UTALÁSOKAT JÁTSZHAT KI AZ ASZTALRA. Közvetlenül az utalás kijátszása után a mesélő húzzon 1 kártyát a pakli tetejéről, hogy mindig 5 kártya legyen a kezében.

2. KÁRTYÁK ELDOBÁSA

A megfejtők ellenőrzik a kapott utalást, és vitassák meg, hogy az alapján **MELYIK KÁRTYÁ(KA)T DOBJÁK EL.**

FIGYELEM! Ha a megfejtők bármikor **ELDOBJÁK A TITKOS KÁRTYÁT**, akkor mind azonnal **VESZÍTETEK.**



PÉLDA: A mesélő **ELTÁVOLÍTÓ** utalásként játssza ki a **SZELLEMET.** A megfejtők megvizsgálják és megvitatják a kártyákat. Úgy vélik, hogy egy fehérkés, nyitott szájú, sikító karaktert kell eldobniuk. Úgy döntenek, hogy a **SIKÍTÓSZELLEMET** dobják el, mert az hasonlít leginkább a szellemhez.

A megfejtők a forduló számának függvényében dobjanak el kártyá(ka)t:

FORDULÓ SZÁMA	1.	2.	3.	4.	5.
ELDOBANDÓ KÁRTYÁK SZÁMA	1 db	2 db	3 db	4 db	1 db

Ha a megfejtők **NEM** dobják el a titkos kártyát, akkor kezdjétek el a következő fordulót. **HA AZ 5. FORDULÓ VÉGÉRE MEGMARAD A TITKOS KÁRTYA, AKKOR MIND AZONNAL NYERTEK.**

JÁTÉK KÉT SIMILO PAKLIVAL

Ha több Similo paklitok van, akkor kombinálhattok két különbözőt egy színesebb játékmény érdekében.

Az egyik paklit használjátok **TITOKPAKLIKÉNT (A)**, a másikat pedig **UTALÁSPAKLIKÉNT (B)**.

SZABÁLYVÁLTOZTATÁSOK

Játsszatok az alapjáték szabályai alapján, figyelembe véve a következő változtatásokat:

1. A mesélő használjon 12 kártyát a **TITOKPAKLIBÓL** (az A pakli, pl. **SIMILO: RÉMSÉGEK**) a tabló kialakítására. Ezután a titokpaklit a játék végéig nem kell többé használnia.
2. A mesélő használja az **UTALÁSPAKLIT** (a B pakli, pl. **SIMILO: VADÁLLATOK**), amikor utaláskártyát kell húznia (amikor felhúzza a kezdőkártyáit, és amikor pótolja a kártyákat a fordulók végén).



HALADÓ JÁTÉKMÓD

Ha tovább szeretnétek növelni a játék komplexitását, próbáljátok ki a **HALADÓ JÁTÉKMÓDOT.**

Játsszatok az alapjáték szabályai alapján egy változtatással: a mesélő **CSAK ELTÁVOLÍTÓ UTALÁSOKAT** játszhat ki.

IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐK: Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera

ILLUSZTRÁTOR: Naïade

MŰVÉSZETI VEZETŐ: Lorenzo Silva

GRAFIKAI TERVEZÉS: Noa Vassalli, Rita Ottolini

SZABÁLYKÖNYV: Alessandro Pra', Laura Severino, Renato Sasdelli

SZERKESZTŐK: William Niebling, Alessandro Pra'

PROJEKTMENEDZSER: Andrea Lugli

GYÁRTÁSVEZETŐ: Ylenia D'Abundo

IMPORTÁLIA ÉS FORGALMAZZA: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



HORRIBLE
GUILD

© 2019-2024 HORRIBLE GAMES.

HORRIBLE GUILD, SIMILO, and their logos
are trademarks of HORRIBLE GAMES s.r.l.

